

Voici une liste de jeux sérieux en Histoire et Education civique que j'ai déjà utilisés avec mes classes. Je donne pour chacun la ou les pistes d'utilisation que j'ai pu mettre en oeuvre.



Construis ta cité grecque ★★★★★

Il s'agit de placer correctement des bâtiments et des personnages emblématiques de la cité grecque archaïque, classique et hellénistique.

Pistes d'utilisation :

- en fin de leçon afin de synthétiser de façon ludique les apprentissages. Dans ce cas, on utilisera le mode par «étapes».
- en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.



<http://education.francetv.fr/serious-game/construis-ta-cite-grecque-o29057>

Construis ta cité romaine ★★★★★

Mode plus simpliste que le premier car seul le positionnement des bâtiments est contrôlé. Une fois les bâtiments correctement placés, des personnages peuvent être placés pour illustrer la ville.

Pistes d'utilisation :

- en fin de leçon afin de synthétiser de façon ludique les apprentissages.
- en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.



<http://education.francetv.fr/serious-game/cite-romaine-o1711>

Scandale à Delphes ★★★★★

A la façon d'un livre dont vous êtes le héros, Scandale à Delphes est proposé par un collègue. Il entraîne les élèves à travers le sanctuaire panhellénique de Delphes pour résoudre une enquête. La résolution se fait assez rapidement

Pistes d'utilisation :

- en fin de leçon afin de synthétiser de façon ludique les apprentissages.
- en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.

<http://cyrille.chopin.free.fr/Delphes/ScandaleADelphes.html>



5e

Construis ta cité médiévale ★★★★★

Il s'agit de placer correctement des bâtiments et des personnages au long des différentes étapes du développement des villes médiévales.

Pistes d'utilisation :

- en fin de leçon afin de synthétiser de façon ludique les apprentissages. Dans ce cas, on utilisera le mode par «étapes».
- en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.



<http://education.francetv.fr/serious-game/construis-ta-cite-medievale-o26856>



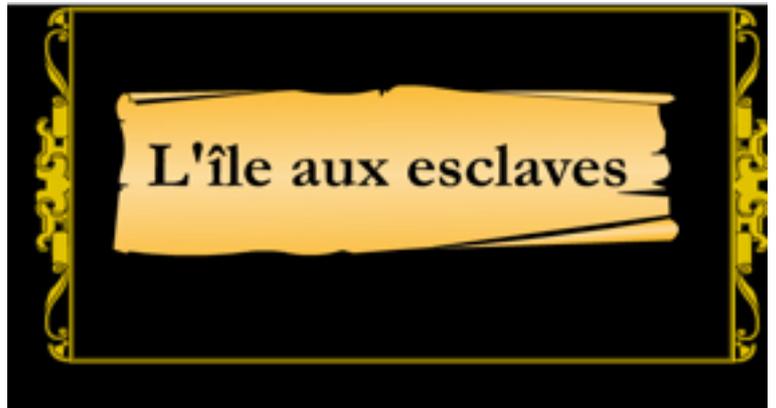
4e

L'île aux esclaves ★★★★★

A la manière d'un livre dont vous êtes le héros, le joueur doit parcourir des tableaux qui présentent les différents aspects de la traite négrière française au XVIIIe siècle.

Pistes d'utilisation :

- **en fin de leçon afin de synthétiser de façon ludique les apprentissages.**
- en activité TICE en autonomie ou dirigée (en salle informatique) avec un questionnaire à compléter à partir des informations lues à l'écran.
- **en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.**



<http://www.esclavage-martinique.com/jeu/intro.htm>



3e

A l'assaut ★★★★★

Sur le principe d'un livre dont vous être le héros, le joueur est plongé dans l'univers des tranchées auprès de soldats canadiens.

Très bien documenté. L'un de mes préférés.

Pistes d'utilisation :

- **en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.**



<http://www.museedelaguerre.ca/alassaut/>

Gueule d'ange ★★★★★

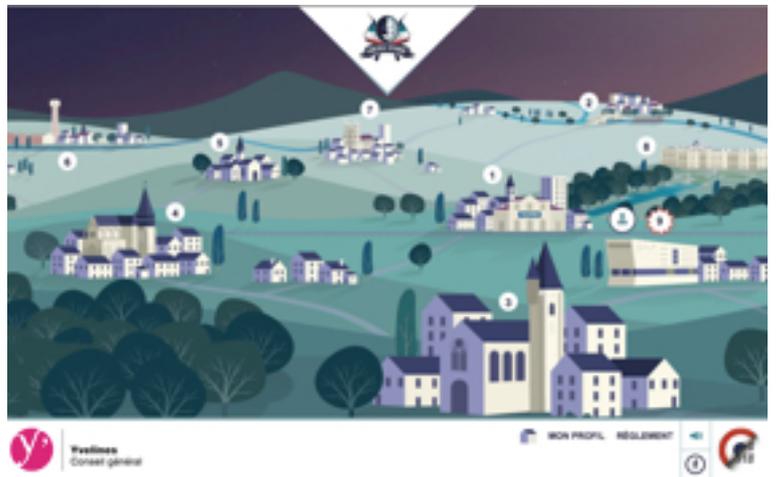
Superbe jeu labellisé Centenaire. On est plongé dans une enquête archivistique pour essayer de retrouver l'identité d'un poilu de la Grande Guerre surnommé «Gueule d'Ange».

Pistes d'utilisation :

- **en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.**

Utilisé dans le cadre d'un projet lié à la commémoration du Centenaire.

<http://gueuledange.yvelines.fr>



P@sseur de mémoire ★★☆☆☆☆

A travers une série de petits jeux de réflexion, de jeu d'adresse ou de quizz, il s'agit de visiter 4 moments de l'histoire contemporaine de la France (Première et Seconde Guerre Mondiale, décolonisation, la défense nationale après 1964).

A noter, l'impossibilité de jouer l'appel du 18 juin car le lecteur flash est trop récent. Pour passer, il suffit de réussir l'étape 2 de chaque mission.

Certains jeu ont peu d'intérêt pédagogique si ce n'est le prétexte.

Pistes d'utilisation :

- **en autonomie, à la maison ou au cdi, en fractionné ou non, avant ou après la séance.**

<http://onac.paraschool.com>



Le parcours d'une loi ★★★★★

Jeu de parcours très intéressant. Il faut bien lire toutes les cases et connaître la leçon pour pouvoir s'en sortir convenablement.

Pistes d'utilisation :

- **au cours de la leçon**
- **en activité TICE en autonomie ou dirigée** (en salle informatique). En temps limité, demander aux élèves par binôme de réussir à faire passer leur loi en un temps le plus court.

<http://education.francetv.fr/serious-game/le-parcours-d-une-loi-o28457>



Autres jeux pas encore utilisés en classe (mais c'est prévu)

Le mystère de la cordelière

Jeu graphiquement magnifique et très bien conçu. Il s'agit d'une série d'enquête à travers un manoir (mode cluedo/trivial poursuite) et surtout de documents d'archives qu'il faut lire. On peut élaborer pas mal de questionnaires à partir de la lecture des archives présentées.



<http://www.archives-aube.fr/jeux/cordeliere/mystere.php>

Le grenier de Sarah

Proposé par le mémorial de la Shoah, ce n'est pas vraiment un jeu mais plutôt un espace de découverte en autonomie. Un espace pédagogique (nécessite une inscription) permet d'avoir des pistes pour l'exploiter en classe.



<http://www.grenierdesarah.org/index.php/fr/>

Mission US

En anglais.

Quatre épisodes sur 4 moments clés de l'histoire américaine (l'indépendance, l'abolition de l'esclavage, les guerres indiennes, l'immigration européenne au début du XXe).

Inscription obligatoire.

<http://www.mission-us.org>



Devenez un célèbre espion guerre froide

Au cours de plusieurs missions, vous devez incarner un espion (CIA ou KGB/Stasi) et devez choisir le bon outil pour remplir la mission imposée.

Assez ludique, mais peu exploitable en classe. Plutôt à conseiller en complément du cours sur la guerre froide.



<http://www.memorial.fr/guerre-froide/mini%20site%20jeu/index.html>

Truelles et pixels

Il y a deux épisodes pour découvrir les techniques de l'archéologie. Beaucoup de lectures (niveau assez difficile pour des 6e) et quelques jeux intéressants.



<http://www.truelles-pixels.mom.fr/>

Sauvons le Louvre

Nouveau jeu de Francetv. Jeu de stratégie où il faut sauver les oeuvres d'art du Louvre de l'occupant nazi.



<http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/#/xtor=EREC-191200>

Envers et contre tout

Jeu proposé par le HCR pour se mettre dans la peau d'un(e) réfugié(e) à 3 moments clés (fuir son pays, de l'autre côté de la frontière, s'installer)

Accompagné d'un guide pour l'enseignant.
Possibilité de sauvegarder sa partie en s'inscrivant.

<http://www.enversetcontretout.org>

